ВЕТЕРАН

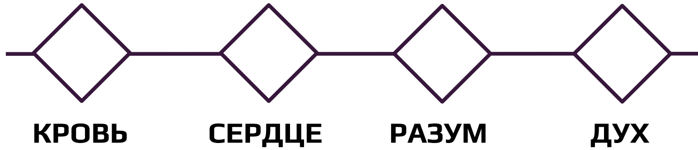
Когда-то давно, вы были влиятельны... и опасны. Люди знали, кто вы, и старались обходить стороной. В этом городе вы были силой, с которой необходимо считаться. А затем вы постарели, сломались, или все вместе.

ИМЯ

ПОВЕДЕНИЕ

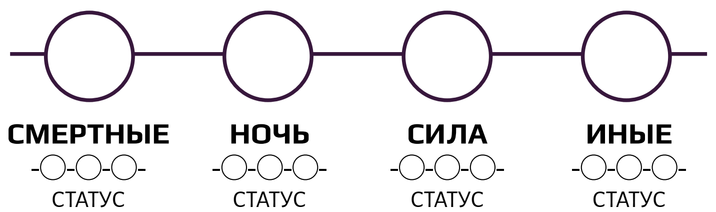
ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ



КРОВЬ **СЕРДЦЕ** **РАЗУМ** **ДУХ**

КРУГИ



ХОДЫ ВЕТЕРАНА

Вы начинаете игру с этим:

☑ СТАРЫЕ ДРУЗЬЯ, СТАРЫЕ СЧЕТЫ

Когда вы впервые встречаете НПС, вы можете представить их в качестве старого друга, заместо того, чтобы пытаться припомнить их имя; сделайте бросок **РАЗУМА**. При успехе они готовы предложить вам помощь, даже если это подвергает их опасности. На 7-9 расскажите МЦ о своем Долге перед ними. В случае провала МЦ скажет вам, почему они хотели бы видеть вас мертвым.

И выбираете еще два:

☐ МАСТЕР СВОЕГО ДЕЛА

Когда вы вы предлагаете что-то изящное или редкое, сделанное своими руками, в качестве дара для НПС со Статусом 2+, вы получаете +1 к текущим ходам (макс. +1) с использованием Статуса этого Круга до тех пор, пока не пройдет какое-то время.

☐ МЫ ВЕДЬ УЖЕ ЗНАКОМЫ

Когда кто-то имеет перед вами 2и более Долгов, и вы протягиваете им руку помощи или встаете у них на пути, вы делаете бросок **РАЗУМА** заместо Рейтинга Круга.

☐ СЛИШКОМ СТАР ДЛЯ ЭТОГО ДЕРЬМА!

Когда вы попадаете в заваруху, которую пытались предотвратить, вы получаете +1 брони, а также +1 к текущим ходам, направленным на то, чтобы как можно скорее выбраться из этой ситуации как самому, так и помогая другим.

☐ ПРОДУМАЕМ ВСЕ ДО МЕЛОЧЕЙ

Когда вы разрабатываете план вместе с кем-то, сделайте бросок **РАЗУМА**. На 10+ вы получаете 3 ресурса. На 7-9 вы получаете 2. Пока вы следуете плану, вы можете потратить ресурсы один к одному, чтобы:

- добавить +1 к чьему-либо броску (можно выбрать после броска)
- избавиться от вреда, причиненного кому-либо одной атакой
- убедиться, что ваши товарищи имеют все необходимое им снаряжение

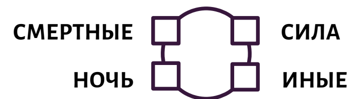
В случае провала вы получаете 1 ресурс, однако ваш план натыкается на мощнейшее сопротивление с самого начала.

☐ НА ПОНОЖОВЩИНУ ЛУЧШЕ БРАТЬ СТВОЛЫ

Когда вы переходите к насилию против кого-либо, серьезно обостряя конфликт, сделайте бросок **РАЗУМА** вместо **КРОВИ**.

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда вы отметили все четыре Круга, сотрите пометки и выберите опцию продвижения.



Доступно с самого начала игры:	Можно выбрать после 5 опций:
+1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐	☐ +1 к Рейтингу Круга (макс. +3)
+1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐	☐ +1 к Рейтингу Круга (макс. +3)
+1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐	☐ избавиться от шрама
новый ход Ветерана ☐	☐ Статус Смертных: 2
новый ход Ветерана ☐	☐ убрать работу из своего договора
+2 функции для мастерской ☐	☐ усилить 3 базовых хода
ход другого архетипа ☐	☐ усилить 3 базовых хода
сменить свой Круг ☐	☐ сменить архетип

УРОН

БРОНЯ ☐

☐ ЛЕГКИЙ

☐ ☐ СЕРЬЕЗНЫЙ

☐ ☐ КРИТИЧЕСКИЙ

ШРАМЫ
☐ Дрожь (-1 Крови) ☐ Помутнение (-1 Разум)
☐ Трепет (-1 Сердце) ☐ Сокрушение (-1 Дух)

КОНЕЧНЫЙ ХОД

Когда вы погибаете или уходите на покой, выберите персонажа, который унаследует вашу **мастерскую**.

ДАЙТЕ СЕБЕ ВОЛЮ, чтобы активировать следующие способности:

- вырубить ничего не подозревающую цель нокаутирующим ударом
- забаррикадировать или обезопасить место, используя минимальные ресурсы
- запугать кого-то, напомнив им о том, кем вы были раньше
- раскрыть методы плетения интриг, которыми в данный момент оперируют старые союзники или враги

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

ИМЯ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

Алехандро, Бартоломью, Бэт, Констанс, Данута, Дэвид, Эмма, Фрэнк, Йоханна, Хосе, Джулия, Кимико, Лео, Махиндер, Мишель, Скайлар, Табита, Терри, Регис

ВНЕШНОСТЬ (ВЫБЕРИТЕ ПО ОДНОМУ)

- андрогинная, обычная, изменчивая, вызывающая
- азиатская, африканская, испанская/латинская, коренная, ближневосточная, белая, ______
- казуальная одежда, грязная одежда, официальная одежда, униформа

ПОВЕДЕНИЕ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

обаятельное, грубое, профессиональное, сдержанное

СТАРТОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

(добавьте 1 к одному из следующих)
Кровь -1, Сердце 1, Разум 1, Дух 0

СТАРТОВЫЙ РЕЙТИНГ

(добавьте 1 к одному из следующих)
Смертные 1, Ночь 0, Сила 0, Иные 0

СТАРТОВЫЙ СТАТУС

Смертные 1, Ночь 0, Сила 0, Иные 0

ВВОДНЫЕ ВОПРОСЫ

- чем вы когда-то были известны в этом городе?
- как давно вы здесь живете?
- какое свое достижение вы считаете самым значимым?
- почему вы отошли от дел?
- в чем вы отчаянно нуждаетесь?

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Квартира или складское помещение, практичный автомобиль или старый пикап, смартфон, мастерская.
Выберите верное оружие:

- 9-мм Беретта (урон 2, близкое, громкое)
- помповый дробовик (урон 3, близкое, громкое, перезарядка, месиво)
- револьвер Магнум (урон 3, близкое, громкое, перезарядка)

СТАРТОВЫЕ ДОЛГИ

- кто-то полагается на ваши знания или навыки. Спросите их, почему им нужна ваша помощь; скажите МЦ, что вы готовы предложить, а затем спросите, сколько у вас Долгов (1-3)
- вы работаете над чем-то важным для кого-то, и уже близки к завершению. Они в Долгу перед вами
- когда вы забываете, что уже отошли от дел, и лезет на рожон, кто-то вытаскивает из огня. За вами Долг

ВАША МАСТЕРСКАЯ

У вас есть собственная мастерская, которая включает достаточно места для ваших инструментов и/или ресурсов. Когда вы заходите в свою мастерскую, чтобы поработать над чем-то, МЦ скажет вам: „Конечно, без проблем, но...“, а затем назовет от 1 до 4 следующих условий.

- это потребует часов / дней / недель / месяцев работы или времени на восстановление
- сначала вам придется вызвать / построить / соорудить нечто
- вам потребуются услуги ______ для выполнения этой работы
- вам понадобится редкий и дорогой ингредиент или материал
- оно будет работать только в течение короткого периода времени и может быть нестабильным
- оно подвергает опасности тех, кто будет находится поблизости
- в вашей мастерской не хватает ______; добудьте это, и вы сможете завершить работу
- вам придется использовать часть себя, что сделать это
- вам понадобится отправиться в ______, чтобы завершить работу

МЦ может собрать любую комбинацию условий или предложить две разных на выбор. Как только все условия выполнены – работа завершена. МЦ опишет характеристики продукта по мере необходимости.

Вещи, созданные в вашей мастерской, не подвержены влиянию МЦ. Их нельзя уничтожить или забрать без вашего разрешения, даже если вы сами продадите или подарите их другому персонажу. Когда вы создаете что-то специально для другого персонажа, пометьте Круг, к которому он принадлежит, после окончания проекта.

Выберите и подчеркните 3 функции, которыми обладает ваша мастерская:

автоматический подъемник и инструменты, фотолаборатория, регулируемая среда для выращивания, два или три квалифицированных помощника, свалка сырья, механические станки, передатчики и приемники, смертоносные мини-ловушки, библиотека старых книг, магические фетиши, медицинское крыло, операционная, высокотехнологичная электроника и компьютеры, продвинутая система наблюдения, кузница (печь), научная лаборатория, портал в другое измерение

СНАРЯЖЕНИЕ И ЗАМЕТКИ

БЛИЗОСТЬ

Когда вы разделяете момент близости – физической или эмоциональной – с другим человеком, расскажите им историю о своем прошлом и тех уроках, которые вам удалось извлечь. Если они примут ваш совет, вы получаете 1 ресурс. Потратьте его, чтобы **протянуть им руку помощи** в любой момент, независимо от расстояния, которое вас разделяет. Если они отвергают вашу мудрость, пометьте деградацию.

ДЕГРАДАЦИЯ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ +1 к хар-ке (макс. +3)

☐ +1 к хар-ке (макс. +3)

☐ ваш персонаж покидает игру; он может вернуться в качестве Угрозы

☐ новый ход деградации

☐ новый ход деградации

☐ новый ход деградации (можно взять из другого архетипа)

УСЛОВИЕ: Когда вы осознанно идете навстречу опасности, отметьте деградацию.

☐ ОПЯТЬ ЗА СТАРОЕ

Получите две способности другого архетипа. Когда вы используете их, вы не можете избежать отметки деградации на 10+.

☐ ЗАПАСЛИВАЯ КРЫСА

Вы можете отметить деградацию, чтобы достать из своего ранца снаряжение, необходимое в текущей ситуации.

☐ ЧТО, УБЛЮДКИ, НЕ ЖДАЛИ?

Пометьте деградацию, чтобы резко появиться в сцене. Пометьте деградацию еще раз, если решаете взять кого-то с собой.

☐ МРАЧНЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ

Когда вы проводите опыты на ком-то (живом или мертвом) в своей Мастерской, пометьте деградацию, чтобы задать два вопроса об их слабостях или секретах. Они ответят честно.